

## Überleben in der Eiswüste

# Icewind Dale

Eisige Finger, abgestorbene Zehen, klammme Klamotten? Unsere Tipps zu Icewind Dale werden Ihnen das warme Gefühl des sicheren Siegs schenken.

**Z**ahlreiche taktische Kämpfe und eingestreute Rätsel machen Interplays Rollenspiel Icewind Dale zu einer echten Herausforderung. Mit unserer Hilfe finden Sie sich in den eisigen Gefilden zurecht und sorgen dafür, dass die Bewohner von Easthaven endlich wieder ruhig schlafen können.

## Allgemeine Tipps

**SPEICHERN** **TIPP1:** Vor wichtigen Zufallsentscheidungen sollten Sie in jedem Fall speichern. Wenn es beispielsweise Ihrem Magier nicht gelingt, einen Zauber ins Zauberbuch zu übertragen, oder wenn Sie mit den Hitpoints nach einem Levelanstieg nicht zufrieden sind, laden Sie einfach den alten Spielstand und versuchen es erneut.

**RÜCKZUG** **TIPP2:** Achten Sie darauf, sich rechtzeitig zurückzuziehen, wenn Ihre Party angeschlagen ist. Halten Sie sich immer einen Fluchtweg offen, und kalkulieren Sie ein, dass Sie auch auf dem angegriffen werden können. Rasten Sie, und kehren Sie mit neuen Kräften und aufgeladenem Zauber-Reservoir zurück. Bis auf wenige Ausnahmen können sich Ihre Gegner nicht regenerieren, oder es tauchen gar keine neuen auf.

**Gegner AUS-TRICKSEN** **TIPP3:** Viele Fieslinge haben die Eigenart, sich konsequent auf Ihr schwächstes Partymitglied zu stürzen. Bleiben Sie mit ihm ständig auf der Flucht, manövrieren Sie an anderen Helden entlang, und benutzen Sie vor allem Ihre Fernkampfaffen. Der Gegner wird so ständig getroffen, ohne den Schwächling selbst attackieren zu können.



**Tipp 3:** In Kämpfen schicken Sie Ihr schwächstes Partymitglied in die hinterste Schlachtreihe.

**Kreaturen BESCHWÖREN** **TIPP4:** Greifen Sie vor allem starke Gegnern immer zuerst mit beschworenen Kreaturen an. Während der Bösewicht auf den Feind eindrischt, können Sie ihn in aller Ruhe mit Fernwaffen und Zaubern beharken.

**MAGIE anpassen** **TIPP5:** Um Ihre Gegner besonders stark zu treffen, sollten Sie Ihre Sprüche und die Sonderfähigkeiten

Ihrer Waffen anpassen. Attackieren Sie beispielsweise Eiswesen bevorzugt mit Feuersprüchen, Kreaturen des Feuers hingegen mit Eiszaubern. Da Sie meist über längere Passagen auf den gleichen Gegnertyp treffen, können Sie das Sprucharsenal Ihrer magisch begabten Helden immer an die aktuellen Erfordernisse anpassen.

## Lösung

### Prologue

**Die EXPEDITION** **TIPP 6:** Nachdem Sie Ihre Party zusammengestellt haben und in der Kneipe begrüßt wurden, rüsten Sie Ihre Gruppe im Laden im äußersten Nordosten aus. Südlich der Brücke kämpfen Sie gegen einige Goblins. Sprechen Sie nun mit Hrothgar in seinem Haus westlich von Ihrem Startpunkt, und schließen Sie sich der Expedition an.



**Easthaven:** In der Kneipe (1) gibt's Infos, beim Händler (2) können Sie und die Party sich ausrüsten. Jenseits der Brücke (3) finden Sie die ersten Gegner, und Hrothgar (4) hat einen Auftrag für Sie.



**Kuldahar:** Beim Händler (1) können Sie sich ausrüsten, Arundel (2) versorgt Sie mit Quests. Im alten Turm (3) erhalten Sie Zauber, Rast machen Sie im örtlichen Hotel (4), Waffen bietet die Schmiede (5) und Heilung für Ihre Wunden finden Sie im Kloster (6).

Sprechen Sie nun mit Hrothgar in seinem Haus westlich von Ihrem Startpunkt, und schließen Sie sich der Expedition an.

**TIPP 7:** Verlassen Sie die Stadt, untersuchen Sie die Überreste der Karawane, und teilen Sie Ihre Erkenntnisse danach Hrothgar mit. Liefern Sie nun die Liste in den Laden, und kehren Sie sofort zu Hrothgar zurück. Sobald Ihre Expedition Opfer eines Überfalls wurde, gelangen Sie auf den Weg nach Kuldahar.

## Chapter 1

**KETTE  
finden**

**TIPP 8:** Im Haus jenseits der Brücke sprechen Sie mit Arundel und bieten Ihm Hilfe an. Dann marschieren Sie direkt nach Osten zu Mirek, erledigen die beiden Yetis und bieten auch ihm Ihre Hilfe an. Beim Vale of Shadows nehmen Sie einem der Yetis eine Kette ab und bringen sie zu Mirek.

**SCHLÜSSEL  
fürs Vale**

**TIPP 9:** Beim Vale untersuchen Sie der Reihe nach alle Höhlen. Den Schlüssel aus der zweitobersten setzen Sie beim Tor im Tempel ganz rechts ein. Dahinter finden Sie jenseits der linken Tür den Schlüssel für die rechte, hinter der das Siegel für das große Tor liegt.



**Tipp 9:** Im Tempel des Vale of Shadow treten Sie Riesenskeletten gegenüber.

**MAUSOLEUM**

**TIPP 10:** Sprechen Sie mit Mytos, und kämpfen Sie dann gegen ihn und seine Wachen. Putzen Sie danach in diesem Bereich alle Feinde weg. Den Schlüssel für die Mausoleumstür am Ende des linken Ganges finden Sie im Sarg der Mumie.

**Mit  
KRESSELACK  
sprechen**

**TIPP 11:** Im Mausoleum rücken Sie immer nur ein kleines Stück vor, locken die Gegner an und rasten bei Bedarf im Nebenraum. Das Portal oberhalb der Freitreppe lässt sich mit dem Hebel an der rechten Säule öffnen. Nachdem Sie dahinter alle Gegner beseitigt haben, stoßen Sie zu Kresselack vor, sprechen mit ihm und bieten an, sich um Auril zu kümmern.

**VALE-QUEST  
beenden**

**TIPP 12:** Reden Sie in der Yeti-Höhle mit Aurils Priester, und verlangen Sie, die Zauberin zu sprechen. Nachdem Sie den folgenden Kampf für sich entschieden haben, kehren Sie mit der Information zu



**Vale of Shadows:** Den Schlüssel für den Tempel (1) finden Sie in der Höhle links davon (2). Auril treibt sich irgendwo in der Yeti-Höhle (3) rum.

Kresselack zurück, unterhalten sich mit ihm und marschieren dann zu Arundel.

**TIPP 13:** Nach der Unterredung brechen Sie sofort zum »Temple of the Forgotten God« auf, den Sie nach

**GEGNER  
auflösen**

Ihrem Gespräch mit dem Riesen, der davor steht, betreten. Nachdem Sie im Gebäude die Widersacher erledigt haben, locken Sie die Gegner vom Ende des rechten Ganges die Treppe nach oben, um nur gegen Acolyte antreten zu müssen. Nach Ihrem Sieg nehmen Sie die Treppe nach unten.

**Die FLASCHE  
mitnehmen**

**TIPP 14:** Unten kämpfen Sie sich bis zum unterirdischen Lavasee vor – um festzustellen, dass Sie zu spät kommen. Nehmen Sie die Flasche des toten Priesters in der Mitte mit. Mit Hilfe Ihrer Informationen erhalten Sie von Arundel ein neues Ziel und einen neuen Auftrag: Dragon's Eye.

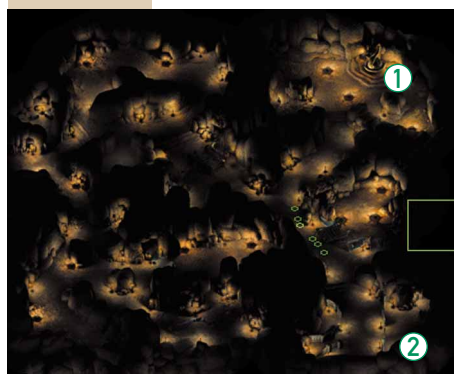
## Chapter 2

**DURCH-  
GANG  
unten rechts**

**TIPP 15:** Beim Auge des Drachen klettern Sie nach oben und stoßen in der Höhle bis zum Lizard-King rechts oben vor. Vernichten Sie ihn und seine Gefolgsreptilien, indem Sie die Gegner nach und nach

in einen Hinterhalt locken. Nach dem Kampf untersuchen Sie die toten Schlangen und nehmen anschließend den Durchgang unterhalb des Thronsaals.

**TIPP 16:** Hier treffen Sie erstmals auf Trolle, die wie tot zu Boden fallen, aber noch nicht endgültig erledigt sind. Achten Sie



**Dragon's Eye:** Erledigen Sie den Herrscher der widerlichen Schlangenwesen (1), und ziehen Sie dann mit Ihrer Truppe weiter nach (2).

**Tote  
TROLLE**

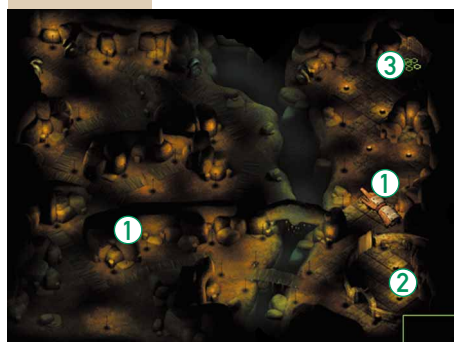
darauf, sie komplett auszuschalten, bevor Sie weiterziehen. Konzentrieren Sie sich auf die Priester und ihre Gehilfen bei der Pyramiden links unten, und nehmen Sie dann den Durchgang rechts.

**FALLEN  
aufspüren**

**TIPP 17:** In diesem Areal sollten Sie einen Charakter vorausschicken, der die vielen starken Fallen aufspüren kann. Um das unterirdische Ge-

wässer zu umgehen, müssen Sie zunächst einmal nach links unten gelangen und dort dem Gang nach rechts folgen.

**TIPP 18:** Jenseits der Brücke locken Sie erst das Gefolge aus dem Rundbau und besiegen dann

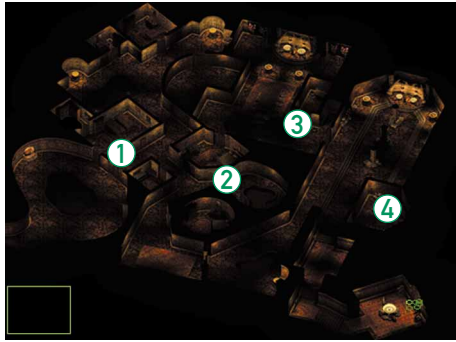


**Dragon's Eye:** Hier lauern zahlreiche Fallen (1). Besiegen Sie den Magier (2), und ziehen Sie weiter (3).

**Im KLOSTER  
erholen**

Presio selbst. Hinter der Pforte im Norden stoßen Sie auf eine Art unterdisches Kloster, wo Sie sich ausruhen und heilen lassen können. Auch neue Zaubersprüche gibt's hier zu erwerben.





**Dragon's Eye:** Im Kloster können Sie rasten, sich erholen und neue Zauber erwerben (1). Dann öffnen Sie vorsichtig das Gefängnis (2) und vernichten die widerlichen Schlangenwesen bei (3) und (4).

**SCHLANGEN-  
WESEN**  
vernichten

**MÄDCHEN**

**Heartstone  
Gem zu  
ARUNDEL**

**Auf HINTER-  
HALTE achten**

wen im Inneren der Anlage den Garaus.

**TIPP 20:** Rechts stoßen Sie auf eine weitere Truppe der Schlangenanführer. Wenn die erledigt sind, können Sie unten die Türe knacken. Auch in dieser Passage stoßen Sie wieder auf viele Fallen. Lassen Sie sie zuerst vom Dieb entschärfen, bevor der Rest der Bande mit sicherem Abstand folgt.

**TIPP 21:** Am Ende des langen Ganges sprechen Sie mit dem »Odd Little Girl«, das sich daraufhin in die grässliche Kreatur Yxunomei verwandelt. Locken Sie erst seine Schergen in Hinterhalte, bevor Sie sich auf den Boss selbst stürzen. Hierbei sollten Sie intensiven Gebrauch von Magie machen und sich bei Bedarf zum Heilen schnell zurückziehen.

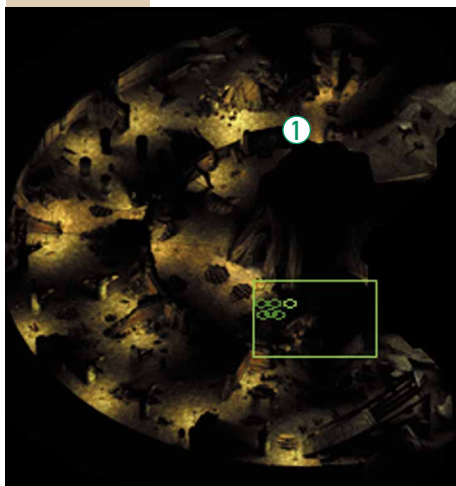
**TIPP 22:** Nach Ihrem Sieg schnappen Sie sich den kostbaren »Heartstone Gem« und kehren zu Arundel zurück. In Kuldahar müssen Sie zunächst einigen Orog gegenübertreten, danach sprechen Sie mit Arundel. Stellen Sie fest, dass Sie nur mit einem Doppelgänger gesprochen haben, und treffen Sie den echten Arundel oben im Haus an.

### Chapter 3

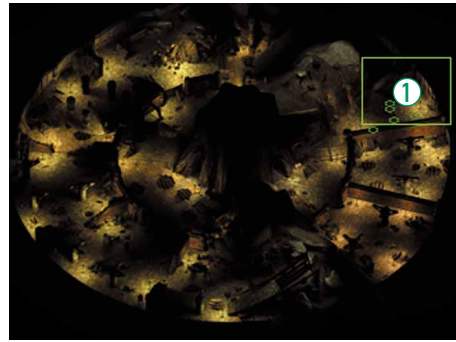
**TIPP 23:** Betreten Sie Ihr neues Ziel, Severed Hand, und erledigen Sie im Eingangsbereich alle Fieslinge,

**TIPP 19:** Knacken Sie die Tür zum zentralen Gefängnis, wodurch Sie das dunkle Geheimnis der Priester lüften und sie sich zum Gegner machen. Im nun folgenden Kampf stehen Ihnen jedoch die Gefangenen zur Seite. Danach machen Sie noch allen Schlangenwesen

die sich Ihnen in den Weg stellen. Vorsicht: Dort haben die Gegner zahlreiche Hinterhalte gelegt – sie tauchen aus dem Nichts auf und kesseln Sie von mehreren Seiten ein. Nehmen Sie die nördliche Rampe nach oben. Auch dort erscheinen Ihre Widersacher plötzlich und greifen Sie ohne Warnung an.



**Severed Hand:** Über die nördliche Rampe (1) geht's für Sie und Ihre Gefolgsleute weiter.



**Severed Hand:** Im Keller des Turms wartet das erste von vier wichtigen Maschinenteilen in einer von mehreren Kisten verborgen auf Sie (1).

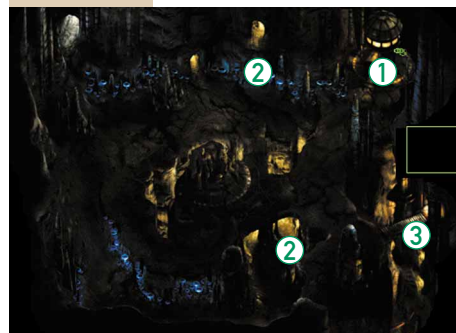
**ZWEITES  
Maschinen-  
teil**

**DRITTES  
Maschinen-  
teil**

**VIERTES  
Maschinen-  
teil**

**Zu  
LAURREL**

**HINTERHALT  
auf der  
Brücke**



**Dorn's Deep:** Beim Zauberer (1) können Sie Sprüche erwerben, in den zahlreichen Höhlen (2) finden Sie einige Gegner, weiter geht's dann über die Brücke (3).

**TIPP 24:** Klettern Sie die linke Rampe nach oben, klären Sie das Areal von Feinden, und nehmen Sie unten die zentrale Rampe. Anschließend benutzen Sie den Aufzug im Westen nach unten. Unten finden Sie in einer der Kisten ein »Piece of Broken Machinery«.

Wenn Sie wieder oben sind, nehmen Sie die Treppe in der Mitte der Karte.

**TIPP 25:** Oben wartet Lethias. Sprechen Sie mit ihm, und nehmen Sie anschließend die nördliche Treppe. In den nächsten drei Stockwerken stoßen Sie auf einige Gegner, die Ihnen ans Leder wollen. Hier finden Sie außerdem das zweite Piece of Broken Machinery.

**TIPP 26:** Zurück bei Lethias, gehen Sie dieses Mal den südlichen Weg. Sprechen Sie mit Dunaini, und nehmen Sie seinen Auftrag an. Hier finden Sie auch das dritte Teil der Maschine. Unten geht's für die Truppe mit der westlichen Treppe weiter.

**TIPP 27:** Reden Sie mit Kaylessa, und nehmen Sie auch seinen Auftrag an. Nachdem Sie in diesem Teil des Turmes alle Gegner ausgeschaltet haben, kehren Sie zu Kaylessa zurück und berichten ihm von den Vorfällen. Er greift Sie daraufhin an und lässt nach seiner Niederlage das vierte Teil zurück.

**TIPP 28:** Bringen Sie die vier Teile der Maschine zu Laurrels Gehilfen im obersten Stockwerk. Der setzt Sie ein, worauf Sie ein Schwätzchen mit Laurrel halten können. Bitten Sie ihn um Hilfe, und nennen Sie das Problem im Norden als Grund Ihres Ersuchens. Nun können Sie sich von Laurrel nach Dorn's Deep teleportieren lassen, wo Ihr Abenteuer weitergeht.

### Chapter 4

**TIPP 29:** Betreten Sie die Höhle. Lediglich der Eingang rechts unten führt Sie weiter, rechts oben können Sie Zaubersprüche erwerben. In den anderen

Gewölben finden Sie außerdem einige Gegner. Unten rechts geraten Sie auf der Brücke in einen Hinterhalt. Am besten beschwören Sie schon bevor Sie einen Fuß auf den Steg setzen, einige magische Wesen und nutzen sie als Kanonenfutter.

**UMBER HULK**

**TIPP 30:** Hinter dem linken oberen Durchgang versprechen Sie dem UMBER Hulk, den Orog-Häuptling für ihn zu erledigen. Den finden Sie unten rechts beim Lagerfeuer. Nachdem Sie ihr Versprechen erfüllt haben, nehmen Sie ihm das »Badge« ab und sprechen danach mit dem Hulk.

**BODEN-PUZZLE lösen**

**TIPP 31:** Zurück im vorherigen Abschnitt finden Sie im Raum mit dem runden Tisch einen Geheimgang hinter der vierten Statue von rechts. Der Raum mit

der runden Bodenbemalung ist ein Puzzle. Marschieren Sie zunächst außen um das Feld herum, und betreten Sie nur das Feld, das nach Hammer und Amboss aussieht. Der äußere Ring ist nun frei, und Sie können auf dem mittleren Ring unten das X-förmige Feld betreten. Zu guter Letzt betreten Sie das Feld des Inneren Kreises, das zwei verschlungene Ringe darstellt, und der Weg ist fast frei.



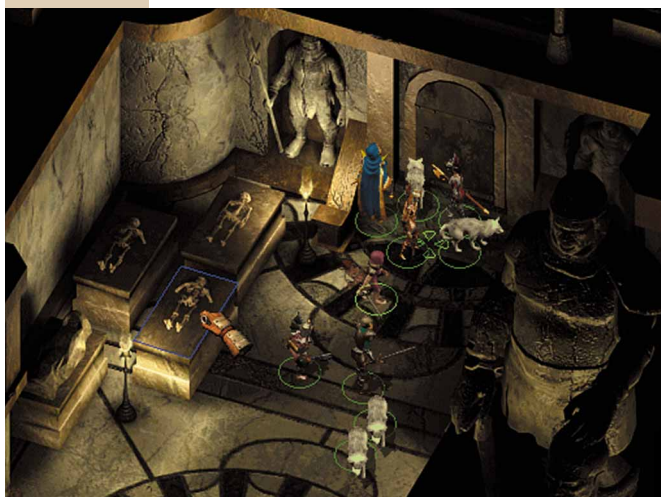
**Dorn's Deep:** So lösen Sie das Bodenpuzzle: Stellen Sie sich jeweils von außen auf die Punkte(1), (2) und (3).

**TREPPE**

**TIPP 32:** Zurück im Raum mit den Statuen können Sie nun am Hammer rechts der Geheimtür ziehen und finden dann anstatt des Bodenpuzzles eine Treppe nach oben. Oberhalb der nächsten Treppe sprechen Sie mit dem Geist, der Sie auch heilen kann. Danach sind die Monster in der Halle fällig.

**SCHLÜSSEL im Sarg**

**TIPP 33:** Bevor Sie sich den zahlreichen interessanten Gegenständen in den Särgen widmen, sollten Sie auf jeden Fall zuerst wieder die Fallen entschärfen. Der Schlüssel für die Tür liegt mit vorderen Sarg links davon. Doch beeilen Sie sich, da der Lich nicht wirklich tot ist und immer wieder aufstehen wird.



**Tipp 33:** In diesem Sarg (Mauszeiger) liegt der Schlüssel für die Tür.

**Zweiter LICH**

**TIPP 34:** Auch in den nächsten Grabkammern lagern einige kostbare Gegenstände. Den Lich müssen Sie aber zuerst endgültig vernichten. Um das zu schaffen bringen Sie »Terrikan's Phylactery« aus der zweiten Grabkammer links im Vordergrund in die zweite Kammer von rechts hinten.

**Schlüssel in STATUE**

**TIPP 35:** Kehren Sie zum Geist (am Fuß der Treppe) zurück. Er erzählt Ihnen, dass sich im Fach in der Statue hinter ihm ein Schlüssel befindet. Der öffnet endlich die große Tür in der Halle.

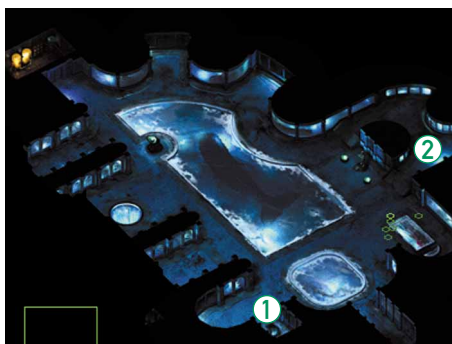
**Chapter 5**

**BRÜCKE anschauen**

**TIPP 36:** Folgen Sie dem Gletscher, werfen Sie einen Blick auf die Brücke, und nehmen Sie den unteren Eingang ins Schloss. Sprechen Sie mit Soth (ganz links) über die zerstörte Brücke, worauf Sie ein Buch erhalten. Nun lassen Sie sich von Gareth (ganz rechts) in die Verhältnisse sowie in seinen Fluchtplan einweihen. Nehmen Sie die Treppe nach oben.



**Wyrm's Tooth:** Werfen Sie einen Blick auf die Brücke (1), und nehmen Sie den unteren Eingang (2) ins Schloss. Weiter geht's dann später oben rechts (3).



**Wyrm's Tooth:** Verlangen Sie bei (1) den Anführer zu sprechen. Sie treffen ihn dann rechts außen (2). Nehmen Sie nach der Unterhaltung den Schlüssel an sich.

**BRÜCKE reparieren**

die Sklaven befreit sind, greifen die einst neutralen Eiswesen Ihre Truppe an. Kämpfen Sie sich ins Freie durch, und marschieren Sie zurück zur Brücke, die mit Hilfe des Buchs automatisch repariert wird.

**Zweites BADGE**

**TIPP 39:** Im Dungeon hinter der Brücke schlagen Sie sich zum Boss der Giganten durch und schnappen ihm »Joril's Badge« weg. Wieder draußen nehmen Sie den Ausgang oben rechts. Auf der folgenden Karte können Sie oben rechts einen Abstecher nach Kuldahar machen, um sich mit Heiltränken zu versorgen oder sich auszuruhen. Wenn Sie das nicht nötig haben, können Sie auch direkt den unteren rechten Durchgang nehmen und in Ihr neues Abenteuer eintauchen. Wir empfehlen aber auf jeden Fall den kleinen Einkaufstripp.



## Chapter 6

**PILZE**  
erledigen

**TIPP 40:** Nachdem Sie den Bereich von Feinden gesäubert haben, nehmen Sie das hintere Portal. Auf der nächsten Karte müssen Sie hinter dem Durchgang rechts unten die Pilze erledigen, um den gegnerischen Nachschub abzuschneiden.



**Tipp 40:** Die »stationären« Pilze rufen Hilfe herbei, erledigen Sie die also zuerst.

**DRITTES**  
Badge

**TIPP 41:** Rechts gelangen Sie in einen von Feuerwesen dominierten Bereich, den Sie gründlich aufräumen. Hinter dem rechten Durchgang besiegen Sie Ilmadia und ihre Helfer. Stecken Sie das Badge der Elfin ein, und kehren Sie zum Platz mit den Pilzen zurück.

Badge von  
**MARKETH**

**TIPP 42:** Hinter dem Durchgang schräg hinten links werden Sie von einigen Dieben überrascht. Kämpfen Sie sich ins Obergeschoss durch, und sprechen Sie mit Marketh. Er wird sein Badge freiwillig rausrücken. Kehren Sie zum Pilzraum zurück.

**MALAVON**  
besiegen

**TIPP 43:** Wenden Sie sich nach links, und nehmen Sie den Durchgang, der in das Gebäude mit dem grün-



**Wyrm's Tooth:** Oben (1) gelangen Sie zu Malavon, rechts zum Kreuzungsraum mit den Pilzen (2) und unten rechts ins Reich der Feuerwesen (3). An allen drei Stellen gibt es erdenklich was zu hauen.

Das  
**LETZTE**  
Badge

Sießen Sie auf zahlreiche Skelette; deren Anführer (eine Statue) haust links oben. Nachdem alle Gegner beseitigt sind, sprechen Sie im Zentrum des Raumes mit Bruder Peredim und erhalten das letzte Badge.

lich schimmernden Dach führt. Jetzt treffen Sie rechts auf Malavon, den Sie nach einem kurzem Gespräch besiegen müssen. Auf dem Rückweg stellen Sie fest, dass Sie nur ein Abbild Malavons besiegt haben, treten gegen den echten an und schnappen sich sein Badge.

**TIPP 44:** Oberhalb des Pilzraumes sto-

ßen Sie auf zahlreiche Skelette; deren Anführer (eine Statue) haust links oben. Nachdem alle Gegner beseitigt sind, sprechen Sie im Zentrum des Raumes mit Bruder Peredim und erhalten das letzte Badge.

Nach  
**OBEN**

**TIPP 45:** Nun setzen Sie die sechs Badges in die entsprechenden Formen links oben bei der Wendeltreppe ein. Danach geht es die Wendeltreppe hoch. Oben sprechen Sie mit Poquelin und besiegen ihn dann im Kampf. Konzentrieren Sie sich dabei nur auf den Magier selbst, und lassen Sie sich nicht von seinen zahlreichen Kreaturen ablenken.

Mit  
**PRIESTER**  
sprechen

**TIPP 46:** Sie befinden sich wieder in Easthaven. Am inzwischen zerstörten Ausgangspunkt Ihrer Reise stoßen Sie zu den gefangenen Bewohnern jenseits der Brücke vor und sprechen mit dem »Priest of Tempus«.

**POMAB**  
besiegen

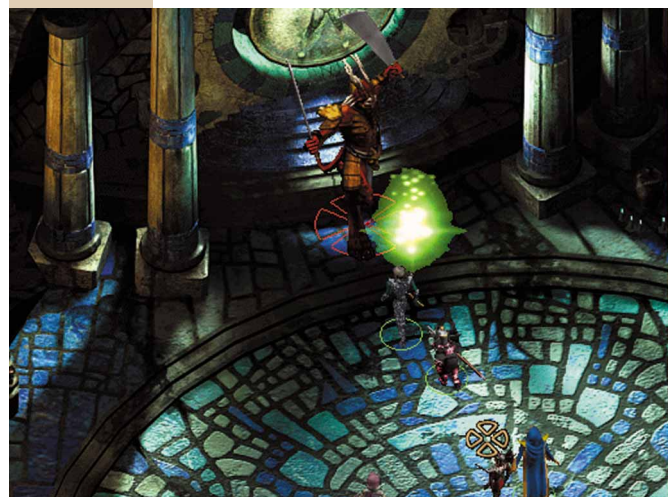
**TIPP 47:** Nun haben Sie gelernt wie Sie den Eisturm betreten (direkt hinter Ihrem Startpunkt). Hier sprechen Sie noch mal mit dem Priester und klettern den Turm nach oben. Sie müssen nun gegen Pomab kämpfen. Ignorieren Sie die Wachen, und nehmen Sie sich nur Pomabs Kopie vor – bis Sie schließlich den echten vor sich haben und besiegen können.



**Tipp 47:** Ignorieren Sie die Wachen, und greifen Sie die falschen Pomabs an.

**ENDGEGNER**  
erledigen

**TIPP 48:** Nehmen Sie nun die Leiter, und hechten Sie oben durch den Spiegel. Jetzt fehlt noch Poquelin. Schalten Sie zunächst die Golems, zum Schluss Ihren Feind selbst aus. Setzen Sie alles ein – vor allem die diversen Zaubersprüche erhöhen die Chancen.



**Tipp 48:** Mit vereinten Kräften vernichten Sie den Endgegner.

PET